



13 FEUILLES

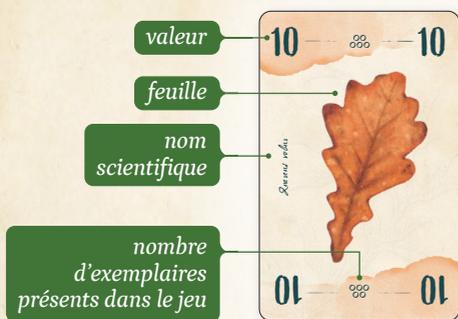
8+

3-6

20min

par Masato Uesugi,
illustré par Elina Zhelyazkova

CONTENU



Verso

Recto

62 cartes

6 jetons Feuille « Passe »

APERÇU DU JEU

Dans une partie de *13 Feuilles*, la première personne qui se débarrasse de toutes ses cartes gagne instantanément. À la fin des règles, vous trouverez la variante Avancée qui consiste à jouer plusieurs parties d'affilée avec un score qui se cumule jusqu'à la partie finale.

MISE EN PLACE

1. Mélangez toutes les cartes et distribuez-les en fonction du nombre de joueurs :

3 joueurs	12 cartes chacun
4 joueurs	11 cartes chacun
5 joueurs	10 cartes chacun
6 joueurs	9 cartes chacun

Les cartes qui ne sont pas distribuées sont rangées face cachée et ne seront pas utilisées.

2. Une personne désignée au hasard commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Chaque manche est composée de tours qui se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, vous pouvez si vous le souhaitez, jouer, c'est-à-dire poser sur la table une ou plusieurs cartes de même valeur depuis votre main.

Les cartes de même valeur sont empilées les unes sur les autres pour indiquer le nombre de cartes de cette valeur présentes sur la table. Les cartes de valeurs différentes sont posées à côté, dans l'ordre numérique, formant une série croissante sur la table.

LES CARTES QUE VOUS POUVEZ JOUER

La personne qui commence peut poser autant de cartes d'une même valeur qu'elle le souhaite.

Les joueurs suivants doivent jouer une ou plusieurs cartes d'une même valeur, en respectant les règles suivantes :

Cartes d'une valeur inférieure ou supérieure

Les joueurs peuvent ajouter une ou plusieurs cartes d'une valeur inférieure à la carte la plus basse de la série ou d'une valeur supérieure à la carte la plus haute. Les cartes jouées sont placées à gauche ou à droite de la série sur la table.

Cartes égales aux valeurs extrêmes

Les joueurs peuvent jouer une ou plusieurs cartes dont la valeur correspond à celle de l'une des cartes posées à chaque extrémité de la série en cours sur la table. Les cartes jouées sont empilées sur celles déjà présentes de même valeur.

Le nombre minimum de cartes

Les joueurs doivent poser un nombre de cartes égal ou supérieur au nombre de cartes à l'extrémité de la série sur laquelle ils jouent (qu'il s'agisse d'une valeur inférieure/supérieure ou identique à l'une des extrémités).

Valeurs intermédiaires

Vous ne pouvez pas jouer de cartes entre les deux extrémités de la série sur la table, quelle que soit leur valeur.

PASSER SON TOUR

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas jouer, vous devez passer. Lorsque vous passez :

1. Prenez une carte de votre choix parmi celles visibles sur la table et ajoutez-la à votre main.

Remarque : il s'agit d'un choix important. La carte que vous prenez peut vous être utile à la manche suivante, mais si vous prenez une carte des extrémités de la série, vous risquez d'aider vos adversaires qui jouent encore dans cette manche.

2. Posez votre main de cartes face cachée et retournez votre jeton « Passe ».

Vous êtes sorti de la manche en cours et ne pouvez plus jouer jusqu'à la suivante.

EXEMPLE DE TOUR

• Vous pouvez jouer une valeur égale ou inférieure à 6, ou une valeur égale ou supérieure à 12.

• Si vous jouez une valeur de 6 ou moins, vous devez poser au moins trois cartes. Si vous jouez une valeur de 12 ou plus, vous devez poser au moins deux cartes.



Exemple 1 : vous jouez trois 6 - ils s'empilent sur les trois autres 6. Comme il ne reste qu'un seul 6 dans le jeu, la prochaine personne qui voudrait jouer à gauche devrait poser au moins six cartes de la même valeur, égale ou inférieure à 5.

Exemple 2 : vous jouez quatre 4 - la série s'étend vers la gauche. Comme il ne reste qu'un seul 4 dans le jeu, la prochaine personne qui voudrait jouer à gauche devrait poser au moins quatre cartes de la même valeur, inférieure ou égale à 3.

FIN DE LA MANCHE

Une manche se termine lorsque tout le monde a passé sauf une personne.

La personne qui n'a pas passé retire toutes les cartes face visible de la table, les défausse et démarre le nouveau tour. Comme au début du jeu, elle peut jouer autant de cartes qu'elle souhaite d'une même valeur et commence une nouvelle série sur la table.

Chacun reprend ses cartes en main, retourne son jeton « Passe » côté feuille et réintègre la manche.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine instantanément lorsqu'une personne a posé toutes les cartes qu'elle avait en main. Cette personne remporte la victoire.

VARIANTE « AVANCÉE »

Cette version du jeu ajoute un décompte des points à la fin de chaque partie et est destinée à celles et ceux qui veulent jouer un peu plus longtemps.

Jouez une première partie comme expliqué dans le jeu de base.

À la fin de la partie, la personne qui s'est débarrassée de toutes ses cartes en premier marque 0 point, tandis que les autres marquent 1 point pour chaque carte qu'elles ont encore en main (quelle que soit la valeur de la carte). Notez les scores et jouez une nouvelle partie, en recommençant par l'étape de la mise en place. La personne qui débute la nouvelle manche est celle qui a le score le plus élevé.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'au moins une personne atteint 20 points ou plus. La personne qui a le score le plus bas remporte la victoire.

Conception du jeu : Masato Uesugi

Développement : Simone Luciani

Illustrations : Elina Zhelyazkova

Direction artistique : Arianna Santini

Édition : Giuliano Acquati

Pour la version française :

Traduction et suivi de projet : Aurélia Penhoat

Graphisme : Geoffrey Noël

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !



© Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1

20146 Milan - Italie
www.craniocreations.it/en

Adaptation & Distribution Françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



LIVRAISON



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairede mesdechets.fr



MIX
Packaging | Supporting
responsible forestry
FSC® C164519